

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan metode permainan susun bilangan dan teka-teki silang dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi pokok bilangan romawi di kelas IV^B SD Negeri 101776 Sampali dapat ditarik kesimpulan :

- a. Dengan menggunakan metode permainan susun bilangan dan teka-teki silang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi bilangan romawi, hal ini dapat terlihat dari adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap indikator.
- b. Jumlah siswa yang aktif secara individual meningkat pada setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan 1 ada 4 orang siswa dan pertemuan 2 ada 13 siswa yang dapat dikategorikan aktif. Pada siklus II pertemuan 1 jumlah siswa yang dapat dikategorikan aktif sebanyak 21 orang dan pada pertemuan 2 keseluruhan siswa dalam kategori aktif.
- c. Persentase nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dan keberhasilan aktivitas belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan si setiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan 1 nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 46,49 dengan persentase keberhasilan 14,82% dan pada pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 63,50 dengan persentase keberhasilan yang

dicapai 48,15%. Pada siklus II pertemuan 1 nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 72,83 dengan persentase keberhasilan 77,77% dan pada pertemuan 2 nilai rata-rata yang diperoleh mencapai 85,73 dengan persentase keberhasilan yang dicapai 100%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Pada saat pembelajaran, perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Metode permainan dapat menjadi cara untuk membuat pembelajaran matematika lebih inovatif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

b. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran supaya lebih bervariasi dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Metode permainan dapat dikembangkan dan diterapkan pada mata pelajaran lain. Perlu adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan penelitian ini.